



QUE FAIRE AVEC DES ENFANTS DE GS : semaine 5 du 27/04 au 30/04.

⇒ Au moins quatre activités chaque jour, dans la liste des fiches ou des activités proposées ci-dessous :

APPRENTISSAGES

Fiches d'activités semaine 5 :

RITUELS	<p>Rituels de la date : « Aujourd'hui nous sommes ... Hier nous étions ... et demain nous serons ... » Barrer les jours passés sur le calendrier ci-joint et entourer la date du jour. Remettre les jours de la semaine dans l'ordre, les épeler.</p> <p>Météo : Quel temps fait-il aujourd'hui ? Une enseignante propose également chaque jour de nouveaux rituels : La maîtresse part en live (Youtube) (de 15h à 16h pour le live) https://www.youtube.com/channel/UCIcjtUNnZiULzmhyjs-BBtA</p>	A faire chaque matin
	<p>Rituels Mathématiques : Compter de 1 en 1 en partant de 0, le plus loin possible (de 2 en 2, 5 en 5, 10 en 10). Jeu du furet ou le décompte de la fusée (fiche semaine 2)</p>	Aussi souvent que votre enfant le souhaite.
	<p>Pour aller plus loin : Entraîne-toi à écrire le jour de la semaine en écriture cursive. Compter des objets du quotidien (le nombre de fourchettes qu'on pose en mettant le couvert sur la table, le nombre de boutons sur le gilet, ...)</p>	Fiche (semaine 4)
PHONOLOGIE	<p>La maison des sons : La maison du [o]</p> <p>Coller les images où l'on entend le son [o] dans la maison du son. Un exemple de maison du son vous est proposé, elle peut également être fabriquée en suivant cet exemple. Les images contenant le son [o] peuvent également être découpées dans un journal, magazine ou prospectus publicitaire.</p>	<p>1 fiche exemple : Maison du [o]. 1 fiche : Illustrations avec ou sans le son [o].</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <p>Signe Borel-Maisonny : Pour faire le geste du O fais un rond avec tes doigts en prononçant le son o (la bouche elle aussi est ronde). C'est le o d'orange, le au de chaussures et le eau de bateau... A répéter régulièrement lorsque l'on entend le son [o].</p> </div> </div> <p>1 fiche d'exercice sur le son [o] à proposer après avoir réalisé la maison du son.</p>
LECTURE	<p>Dans mon panier du [O]</p> <p>1. Consigne à dire à l'oral à votre enfant : « Dans mon panier, je mets des choses où l'on entend le son [o] (En exagérant le son [o] et faire le signe Borel-Maisonny du O): choocoolat, véloo, coocinelle. Je vais dire d'autres mots, il faut lever la main quand je peux le mettre dans mon panier des O... » (Donner des mots avec le son O et des intrus).</p> <p>2. Trouver des objets dans la maison dont le nom contient le son [o] et les déposer dans un panier (ou autre contenant). Penser à faire une photo du panier à la fin de l'activité.</p>	<p>Matériel : 1 panier et des objets, dont le nom comporte le son [o], présents à la maison.</p>

	<p>Carton rouge, carton vert <u>Repérer des mots qui riment</u> Donner deux mots. Si ces mots riment, les élèves lèvent le carton vert (Bouche/mouche, toupie/spaghettis ...). Dans le cas contraire c'est le rouge (Exemple de piège : Bananes/baleine.).</p>	<p>Matériel : Réaliser deux petits cartons (découper deux rectangles dans des feuilles de couleurs ou colorier une feuille blanche), 1 rouge et 1 vert (pour chaque participant).</p> 
	<p>La boîte à rimes Donner la planche de jeu et une série de carte (4 séries). Nommer d'abord les images pour s'assurer qu'ils sont connus de votre enfant. Placer les cartes dans les cases vides de la planche de jeu. Pour cela, il s'agit de trouver quelle carte rime avec le mot-image de la planche et de la placer sous l'image en question. Faire les 4 séries de cartes.</p>	<p>2 fiches : 1 planche de jeu et 4 séries d'images.</p>
<p>MATHEMATIQUES</p> <p>ESPACE</p>	<p>Les compléments à 8 1) Donner à votre enfant 8 objets (cubes, lego, bouchons ou autre). Il les dénombre et retrouve la quantité sur leur réglette nombres. 2) Puis proposer un petit défi : Chercher toutes les façons de partager ces huit objets en 2. Au fur et à mesure, votre enfant dessine les différentes propositions (doc.119 les compléments à 8) pour en garder une trace.</p>	<p>1 fiche défi (doc 119 : les compléments à 8) 1 fiche exercice compléments à 8 (2 pages) : à réaliser après la manipulation.</p>
	<p>Les nombres de 0 à 9 : Et si on comptait ? Les fondamentaux : Des films agités pour bien cogiter. Réseau Canopé.</p>	<p>https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/video/les-nombres-de-0-a-9.html</p>
	<p>Algorithme Escargot Colorie la coquille de l'escargot en respectant l'algorithme choisi (au moins 3 couleurs)</p>	<p>1 fiche</p>
	<p>Drôles de bobines : La vache L'élève se munit d'une feuille blanche et de feutres (ou crayons de couleurs). Le meneur de jeu (parents ou frère/sœur) tient face à lui la fiche et décrit étape par étape le personnage. L'élève doit suivre les indications et ne découvrir le modèle qu'à la fin. Il peut y avoir plusieurs participants. Objectif : connaître et utiliser un vocabulaire précis : les formes, l'espace (droite, gauche, en Haut...).</p>	<p>1 fiche Drôle de bobines. La vache : Blanchette. Matériel : 1 feuille blanche Des feutres des couleurs demandées</p>
	<p>Jeu de la bataille Si vous disposez du matériel : un jeu de carte classique de 54 cartes.</p>	<p>1 fiche consignes</p>
	<p>Sudoku les fleurs Le jeu du sudoku a déjà été introduit en classe avec les couleurs.</p>	<p>1 fiche Sudoku</p>
	<p>Coloriage magique : Fleurs</p>	<p>1 fiche Coloriage magique 15</p>
<p>GRAPHISME</p>	<p>Fleurs dans le vase Dessiner les pétales et les tiges des fleurs puis décorer le vase de différents graphismes.</p>	<p>1 fiche</p>
	<p>Lettres à modeler Réaliser les graphismes et lettres avec de la pâte à modeler.</p>	<p>Continuer les feuilles de route.</p>
<p>ECRITURE</p>	<p>Ecrire son prénom : S'entraîner à écrire son prénom en écriture cursive avec modèle en s'aidant du référentiel.</p>	<p>A proposer dans la semaine.</p>
	<p>Feuilles d'écritures</p>	<p>2 feuilles d'écritures (chocolat et mardi)</p>
	<p>Ecrire en cursive</p>	<p>2 fiches : Lapin et grenouille</p>
<p>LANGAGE ORAL</p>	<p>Jeu de pensée : pour poser des questions et réfléchir en tenant compte de toutes les réponses. Vous choisissez une des 4 images sans</p>	<p>1 Fiche avec 4 images.</p>

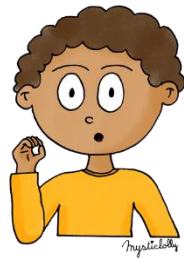
	montrer à l'enfant la fiche. L'enfant doit vous poser des questions et vous faire une proposition dès qu'il pense avoir trouvé (et non dès le début – il doit prendre le temps d'accumuler des indices). Il ne doit donc pas dire « Est-ce que c'est une voiture ? » mais « Est-ce que c'est bleu ? », « Est-ce que c'est un objet ? » ...	
EXPLORER LE MONDE	Images séquentielles Remettre les images dans l'ordre de la croissance d'une graine.	1 fiche Images séquentielles : Haricot.
MOTRICITE FINE	Dessins aux ciseaux Réaliser un dessin en découpant les formes sur les papiers de couleurs (ou prospectus, magazines) puis coller sur la feuille blanche pour composer le dessin. On ne peut pas prendre de crayon pour réaliser des tracés.	Matériel : Une paire de ciseaux Une feuille blanche Des feuilles de couleurs
MOTRICITE	1. Jeu de l'Oie de la forme 2. Toucher-contact : dessin dans le dos (ou sur le creux de la main) : « Dessiner » des formes simples (rond, trait, vagues) dans le dos ou au creux de la main, l'autre personne qui doit les identifier. (Inverser les rôles). Proposer d'autres formes pour complexifier. Le site de l'UGSEL vous propose chaque jour des activités à vivre en famille, adaptées à l'âge de votre enfant : Ma leçon d'EPS à la maison : Maternelle - UGSEL 35 . Les activités motices sont variées : Parcours moteur, jeux d'opposition, jeux traditionnels, exercices de relaxation ... https://www.ugsel35.fr/ma-lecon-deps-a-la-maison-maternelle/	1 fiche Jeu de l'oie de la forme
CAHIER DE VIE	Raconter ses vacances avec quelques photos.	

Liste non exhaustive d'activités supplémentaires :

- ⇒ Lire un album tous les jours si possible et poser des questions à l'enfant afin de savoir s'il a compris l'histoire (lui demander quels sont les personnages, où se passe l'histoire, quand se passe l'histoire).
- ⇒ Podcast : UNE HISTOIRE ET... OLI (France inter) des contes pour les 5-7 ans, imaginés et racontés par de nombreux auteurs. <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli>
- ⇒ Le site Logicieleducatif propose un « plan de travail » avec des activités « ludo-éducatives » pour les élèves de maternelle. <https://www.logicieleducatif.fr/>
- ⇒ Lumni, ressources éducatives (lectures, jeux, découverte de l'art, documentaires ...)
<https://www.lumni.fr/primaire/maternelle>
- ⇒ Bayam : histoires, petits défis, la minute science <https://bayam.tv/fr/>
- ⇒ Films du festival du court métrage à destination des élèves du cycle 1 au cycle 3 sur le thème du voyage : <https://festival2020.films-pour-enfants.com/#>
- ⇒ Les Histoires du Père Castor à écouter : <https://www.flammarion-jeunesse.fr/Actualites/Les-Histoires-du-Pere-Castor-a-ecouter>
- ⇒ Promenades imaginaires au musée d'Orsay <https://www.petitsmo.fr/promenades-imaginaires>

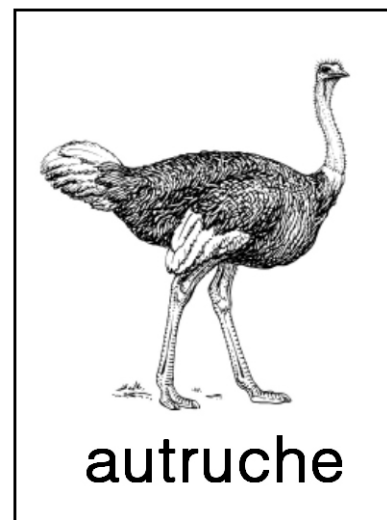
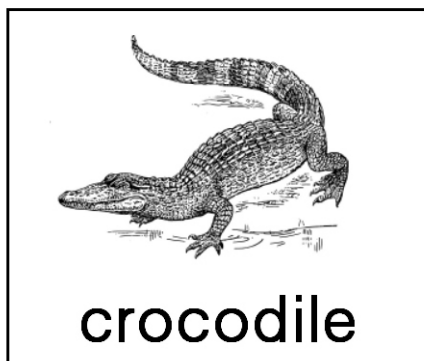
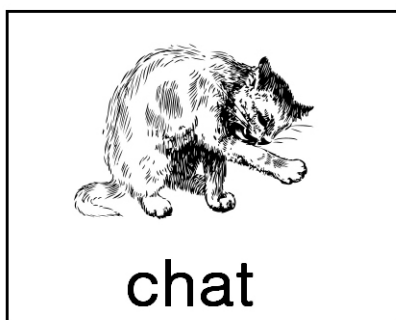
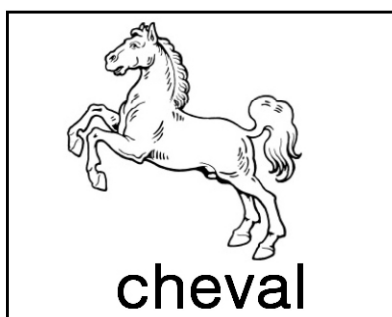
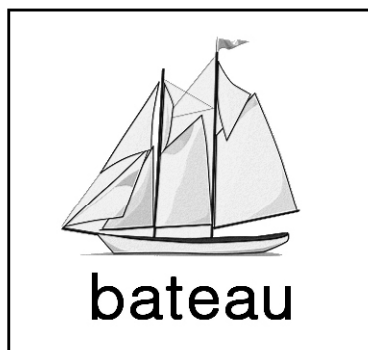
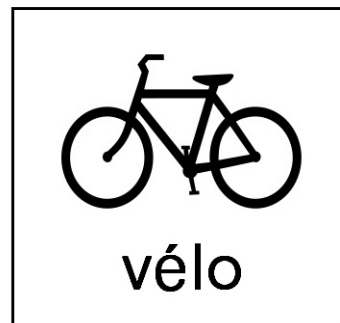
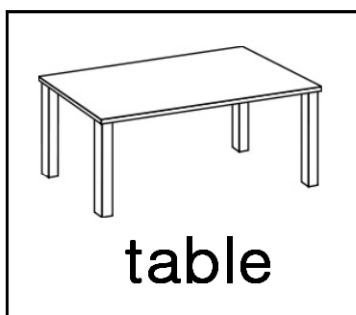
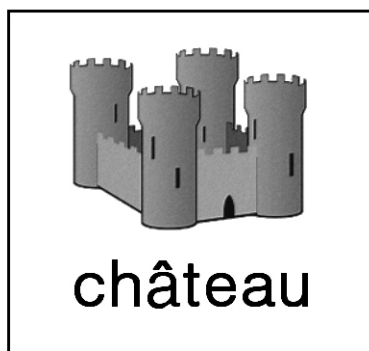
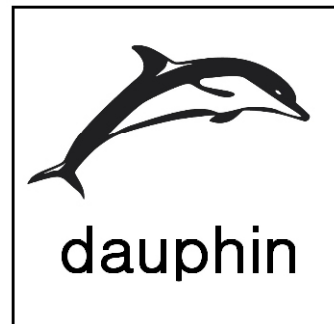
Surtout, faites ce que vous pouvez, du mieux que vous le pouvez !
Les conditions sont particulières et différentes dans chaque foyer.

Bon courage à chacun et chacune d'entre vous.

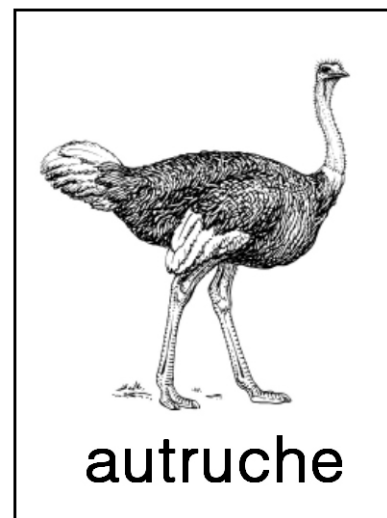
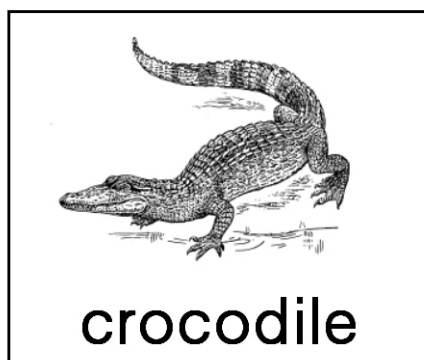
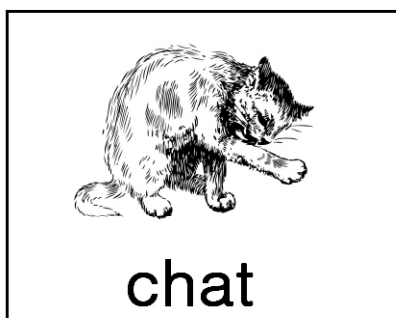
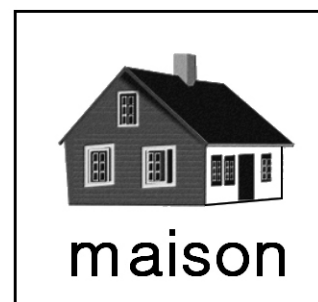
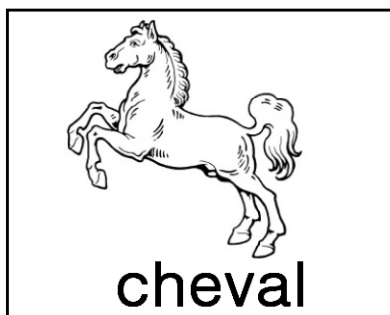
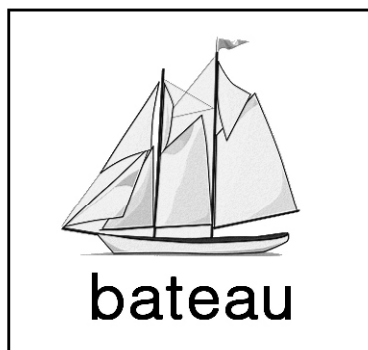
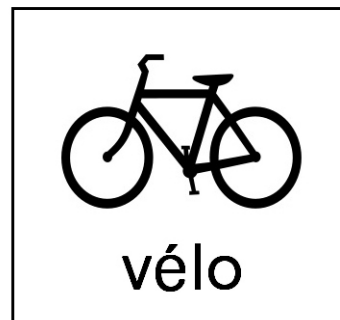
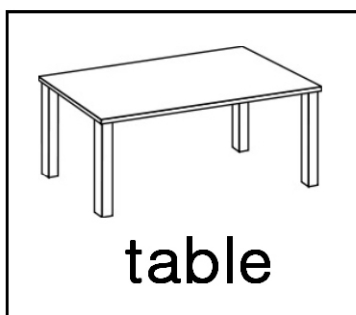
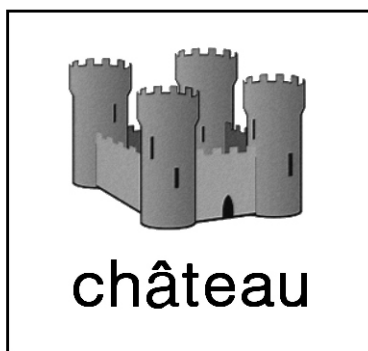
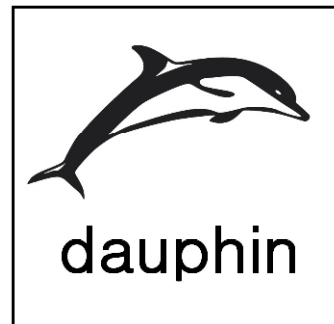


[o]

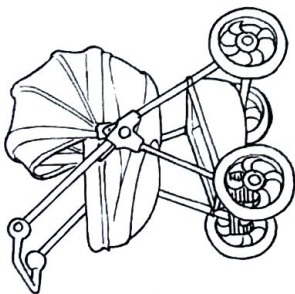
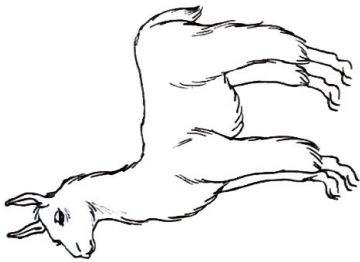
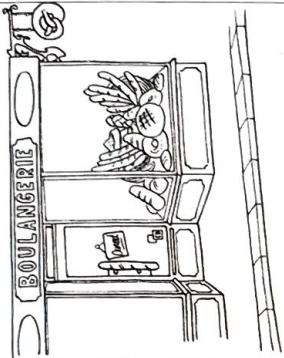
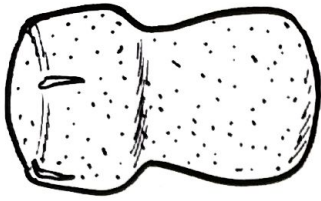
Découpe les illustrations lorsque tu entends le son [o]
et colle-les dans la maison des sons.



Découpe les illustrations lorsque tu entends le son [o]
et colle-les dans la maison des sons.

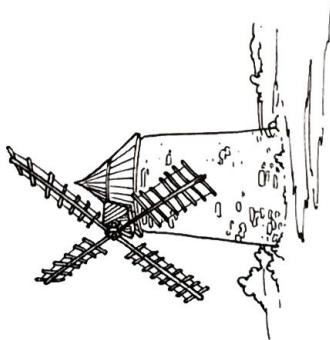
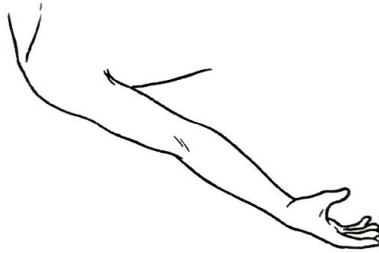
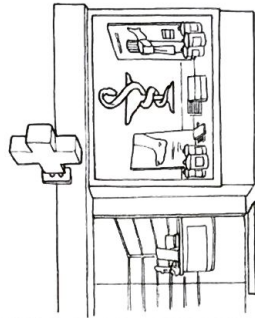
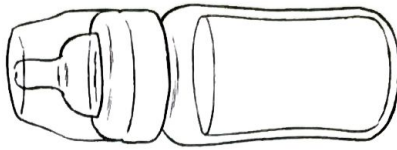


SÉRIE 2



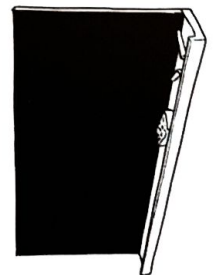
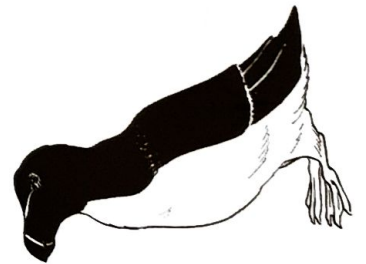
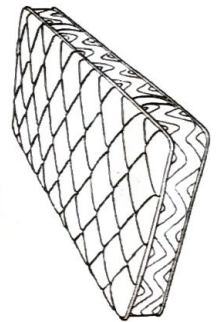
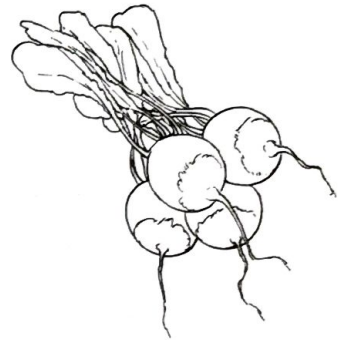
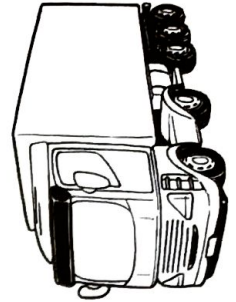
bouchon - boulangerie - lama - raisin - landau

SÉRIE 3



biberon - pharmacie - bras - moulin - micro

SÉRIE 4

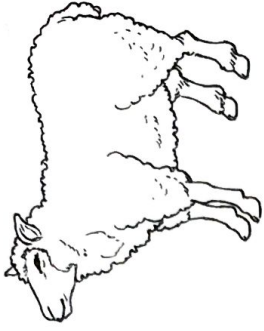


camion - radis - matelas - pingouin - tableau

PLANCHE DE JEU

SÉRIE 1

mouton



nid



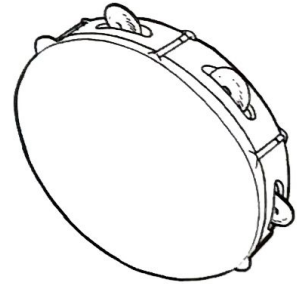
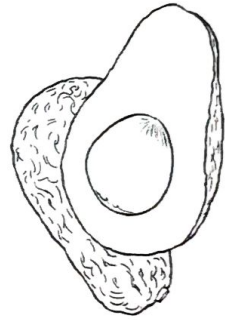
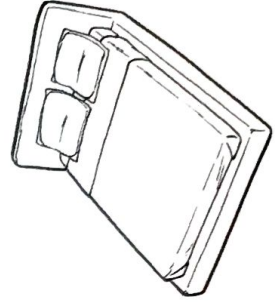
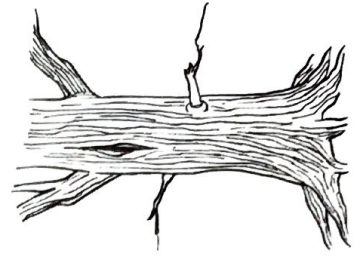
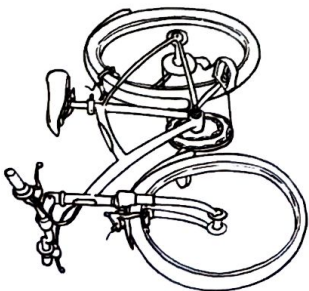
papa



main



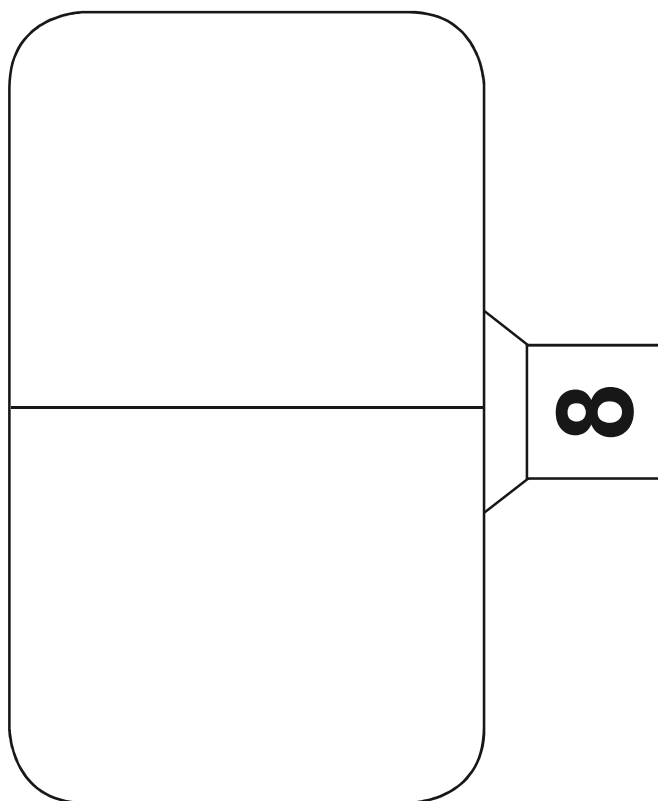
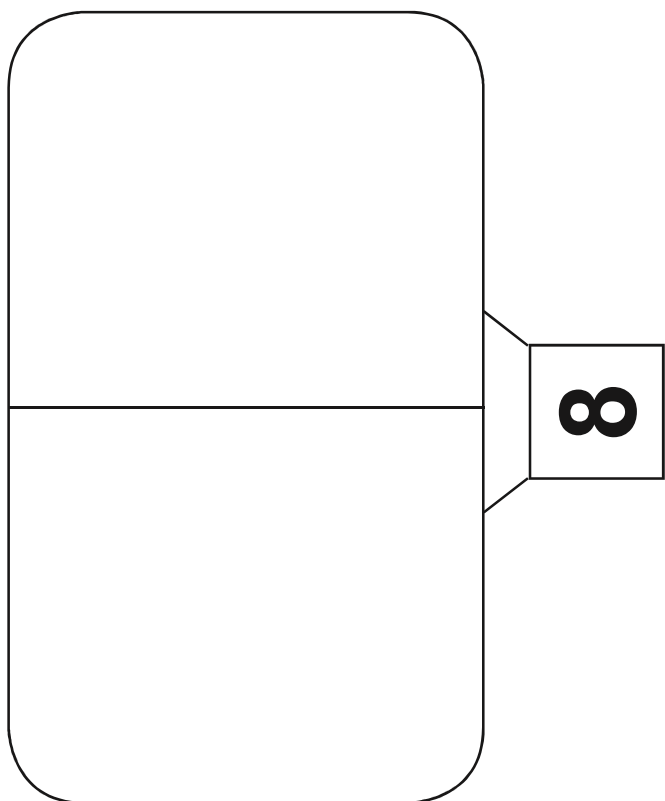
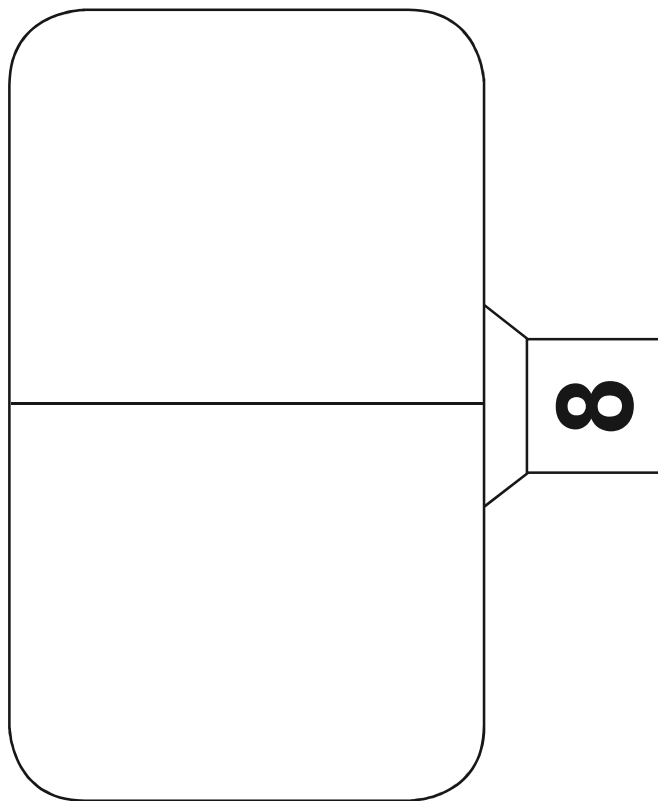
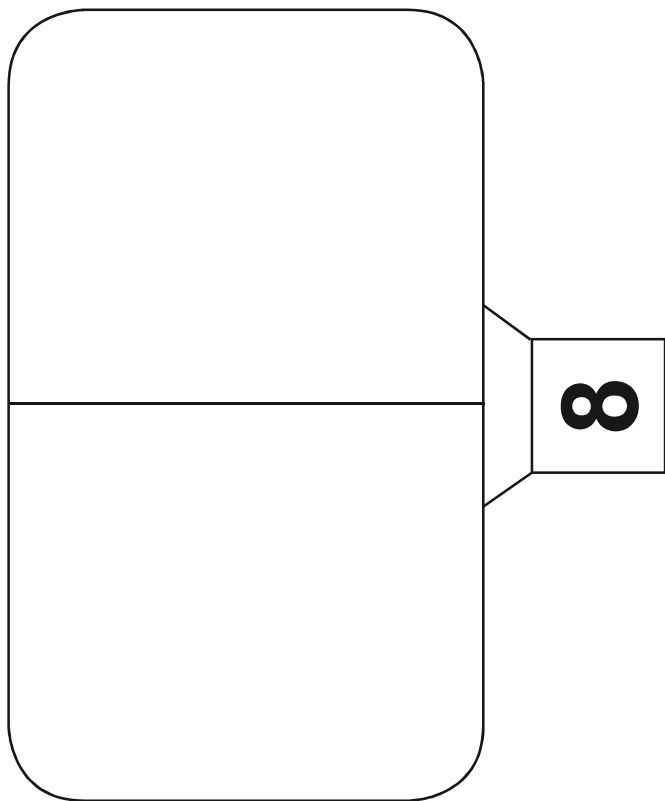
vélo



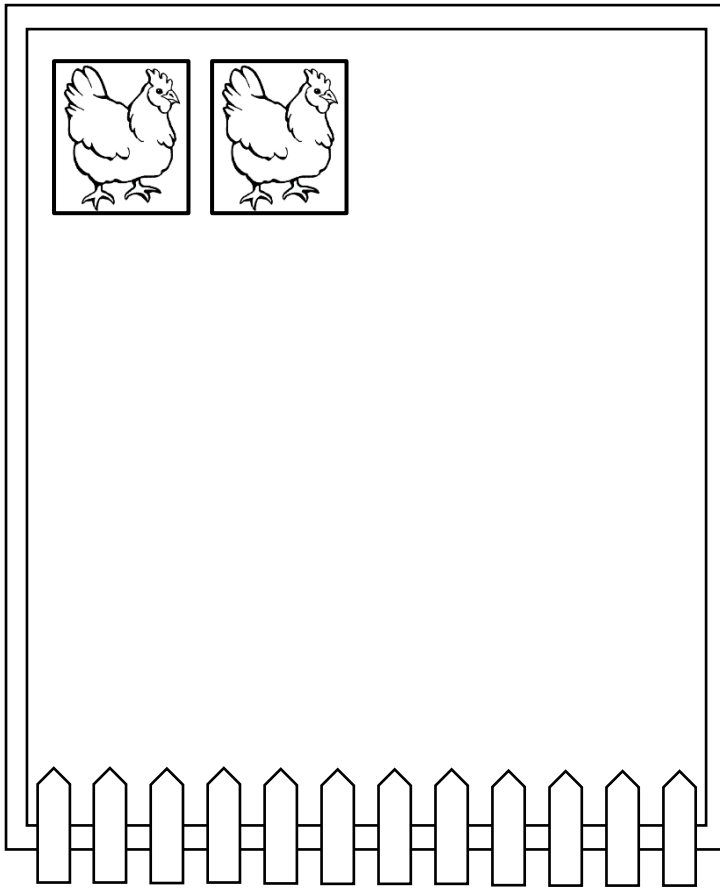
tronc - lit - avocat - tambourin - oiseau



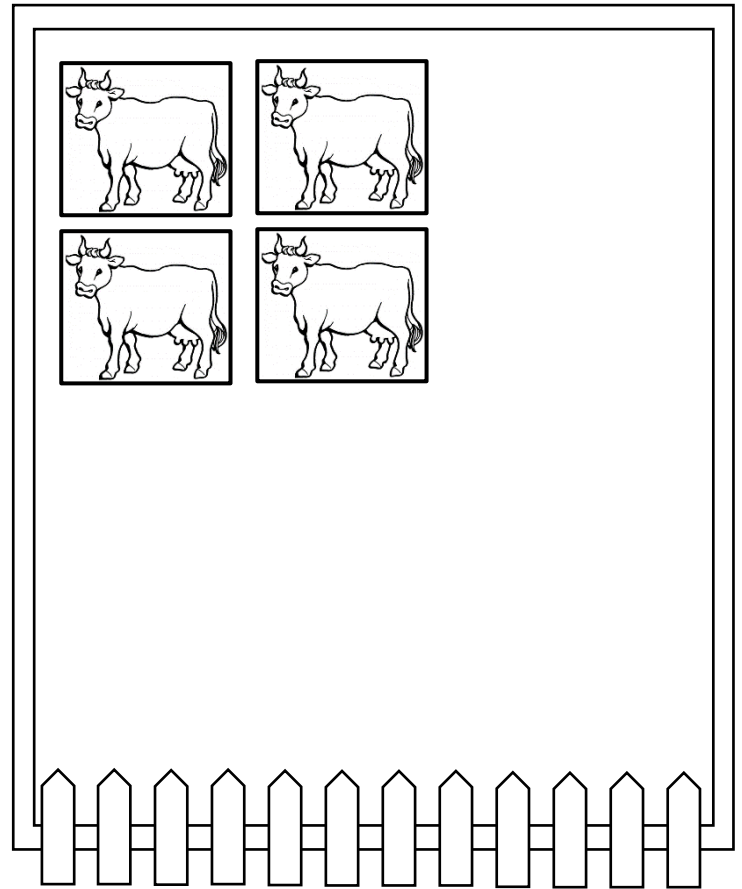
Imprimez ce document en recto-verso afin que les enfants puissent noter tous les compléments à huit qu'ils trouveront.



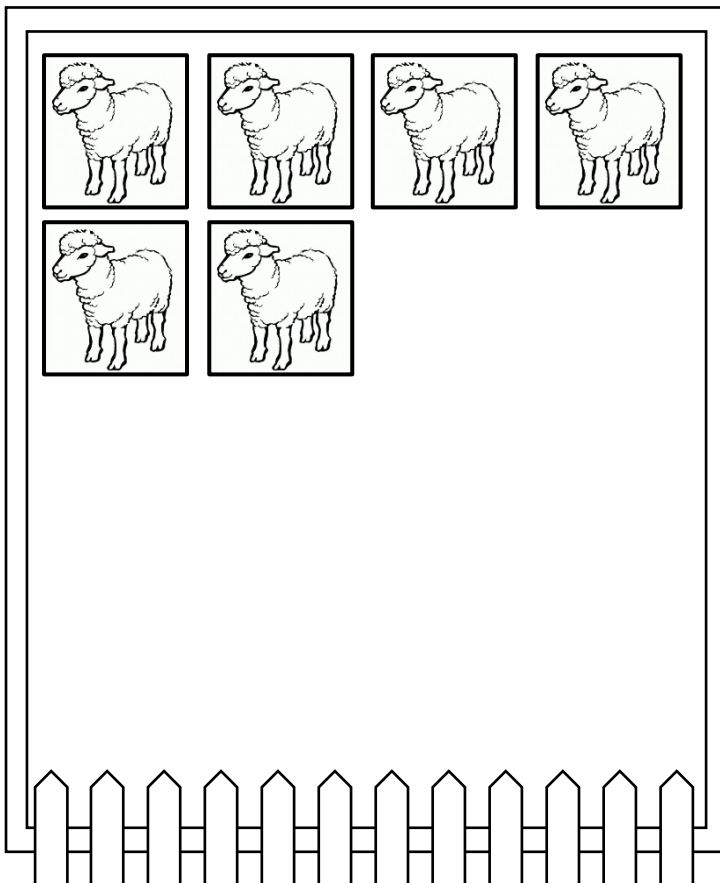
Consigne : Dans chaque enclos, complète les collections pour avoir 8 animaux à chaque fois.



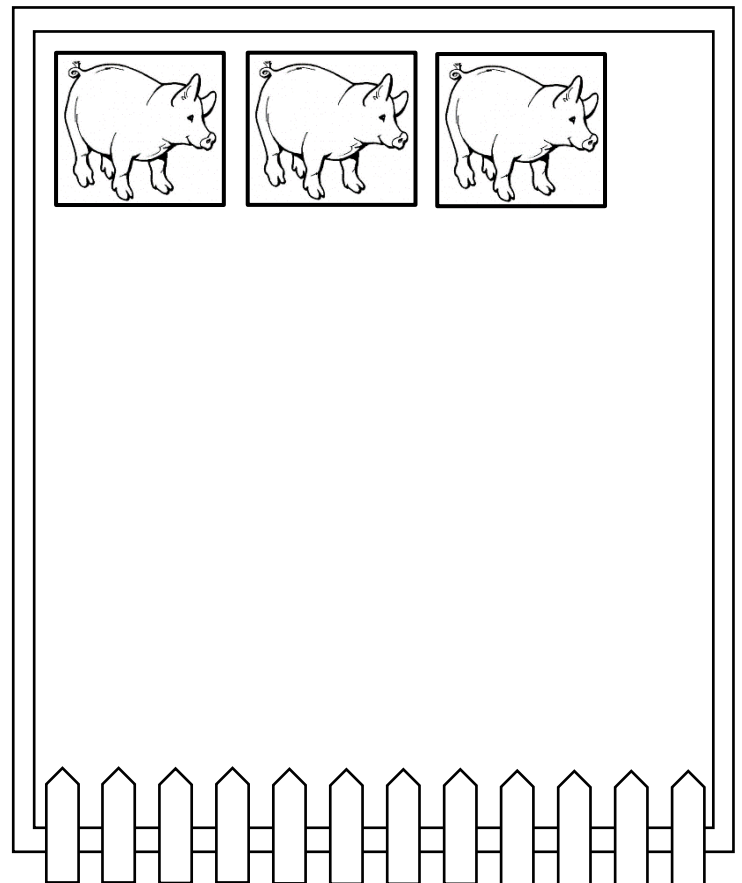
An enclosure containing two chickens in the top left corner. The enclosure is bounded by a fence at the bottom.



An enclosure containing four cows arranged in a 2x2 grid in the top left corner. The enclosure is bounded by a fence at the bottom.

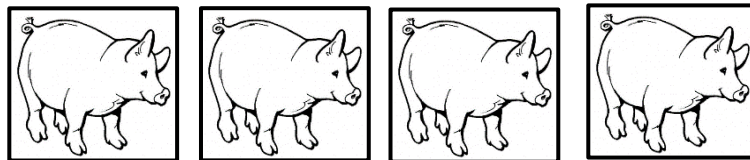
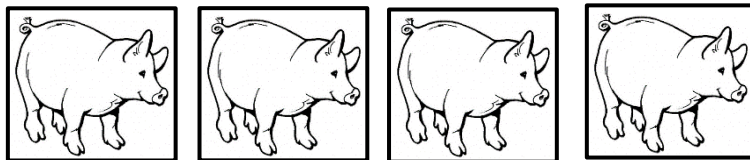
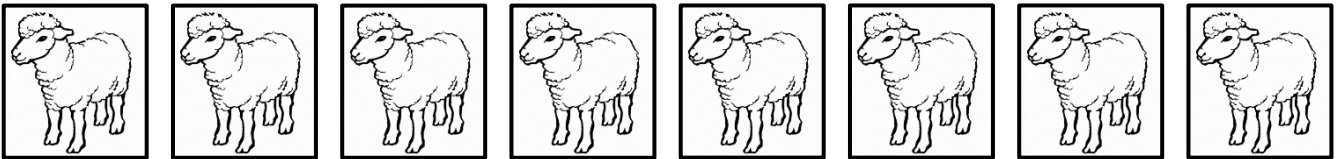
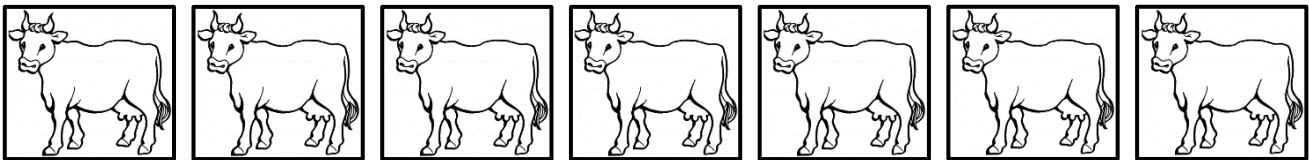
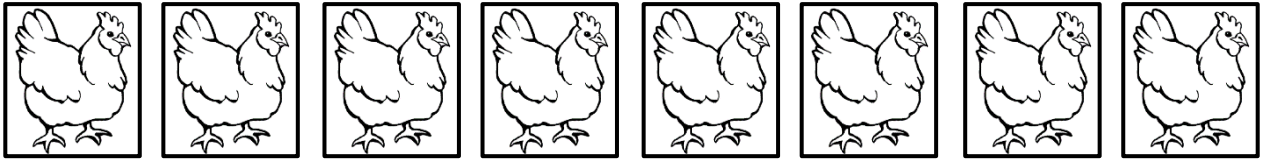


An enclosure containing six sheep arranged in two rows of three in the top left corner. The enclosure is bounded by a fence at the bottom.



An enclosure containing three pigs in a horizontal row in the top left corner. The enclosure is bounded by a fence at the bottom.

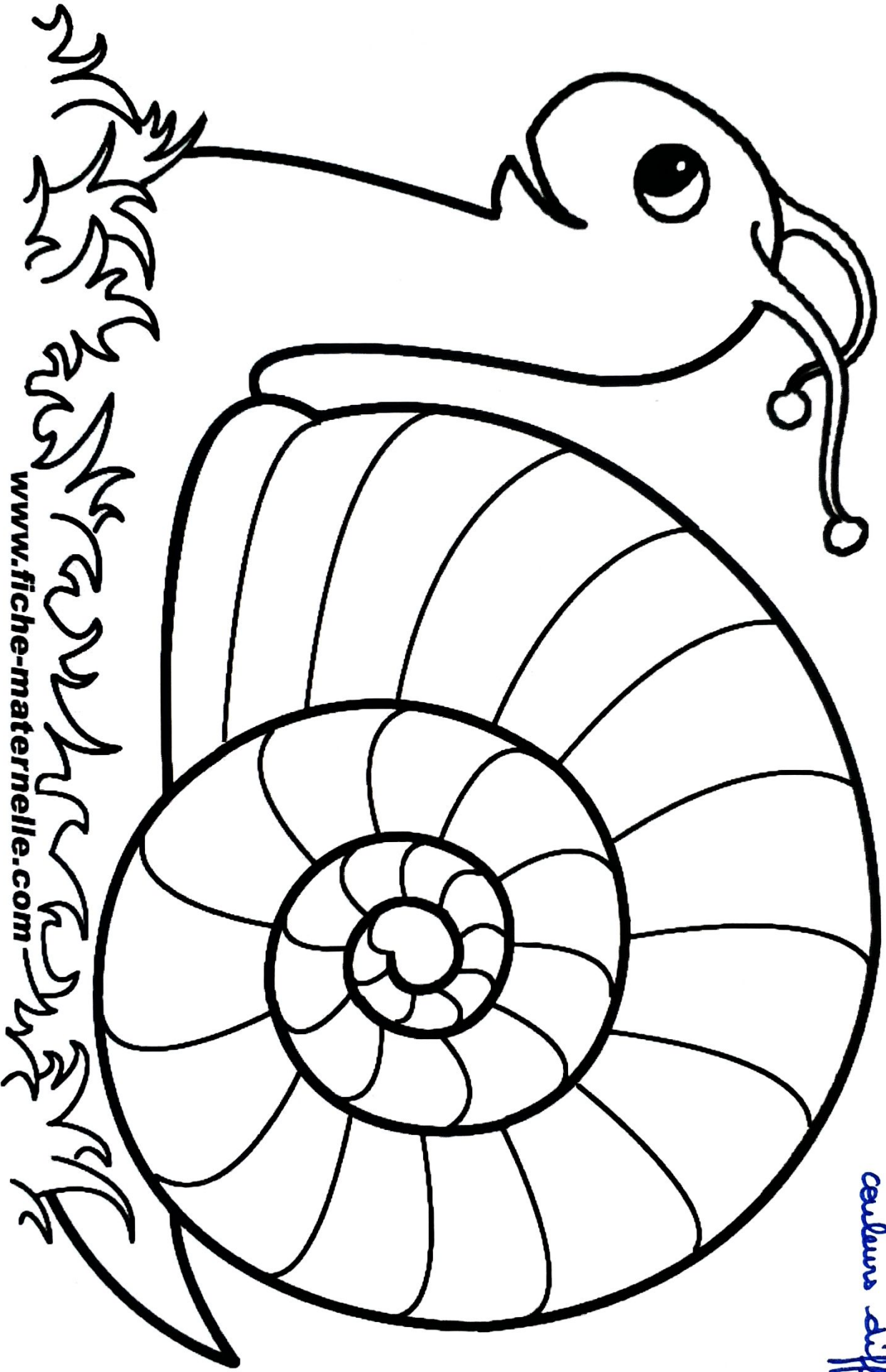
Images à découper



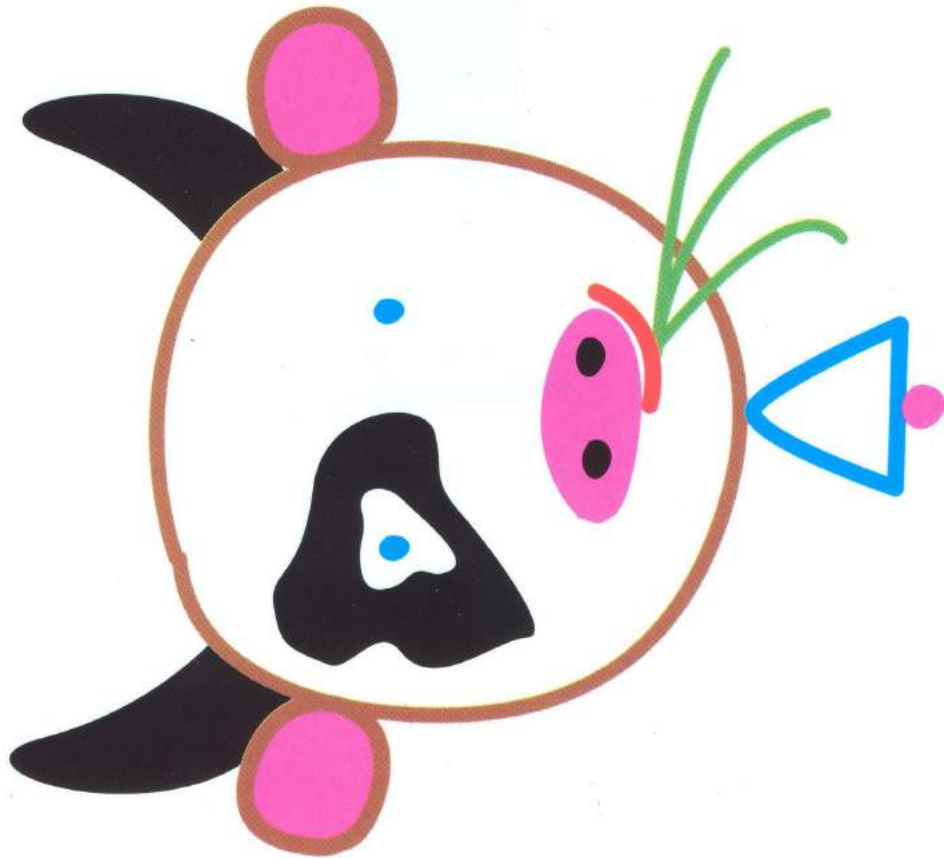
Prénom : _____

Colorie la coquille selon l'algorithme de ton choix

Choisir au moins 3 couleurs différentes.



www.fiche-maternelle.com



Blanchette

- 1 Pour faire le portrait de Blanchette la vache, commence par faire un grand rond marron au milieu de la feuille.
- 2 Fais deux petits ronds tout bleus, ce sont ses yeux.
- 3 Blanchette a une petite bouche rouge qui sourit sur le côté droit.
- 4 Pour faire le museau de Blanchette, fais un ovale tout rose au dessus de la bouche.
- 5 Dans son museau, dessine deux petits ronds tout noirs, ce sont les narines de Blanchette.
- 6 Sur la tête, Blanchette a deux cornes noires. Tu peux les colorier en noir.
- 7 Les oreilles de Blanchette sont deux ronds marron de chaque côté de la tête. Colorie les oreilles en rose.
- 8 Autour de l'œil de gauche, elle a une grosse tache noire.
- 9 Dans la bouche, elle mâchonne trois brins d'herbe. Fais-les en vert.
- 10 Dessine un triangle bleu sous la tête de Blanchette, et ajoute un petit rond tout rose au-dessous. C'est la clochette de Blanchette.

Voilà ! Tu as terminé le portrait de Blanchette la vache !



Compétences

- lecture de nombres,
- reconnaissance globale des quantités,
- comparaison des quantités.

Matériel

20 cartes (cartes 1 à 10, 2 couleurs).

But du jeu

Ramasser le plus possible de cartes à l'adversaire. La partie s'arrête par épuisement des cartes d'un joueur.

Organisation

2 joueurs

On distribue 10 cartes à chacun. On partage deux couleurs à chacun pour égaliser les chances au départ : les rouges à l'un, les noires à l'autre par exemple.

Limites du jeu

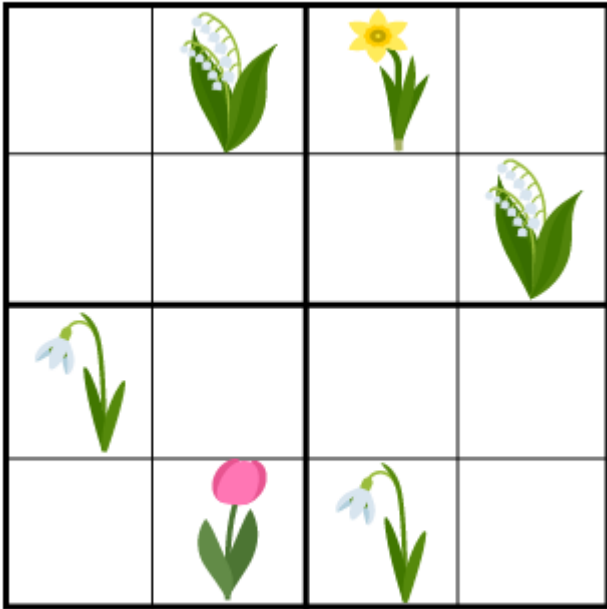
Pas d'anticipation, pas de stratégie car c'est un jeu de hasard.

Longueur du jeu.

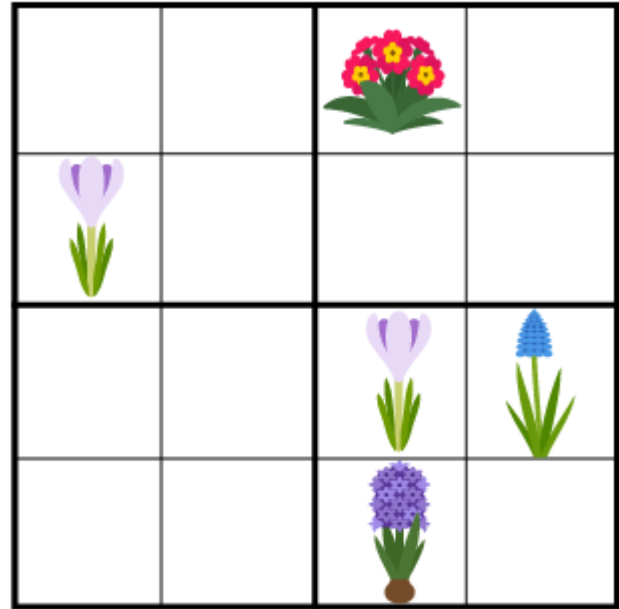
Après avoir découpé les petites cartes individuelles des fleurs de printemps, pose-les ou colle-les sur les grilles de 16 cases.

Une même image ne doit figurer qu'une seule fois dans chaque ligne horizontale, dans chaque ligne verticale et dans chaque carré de 4 images.

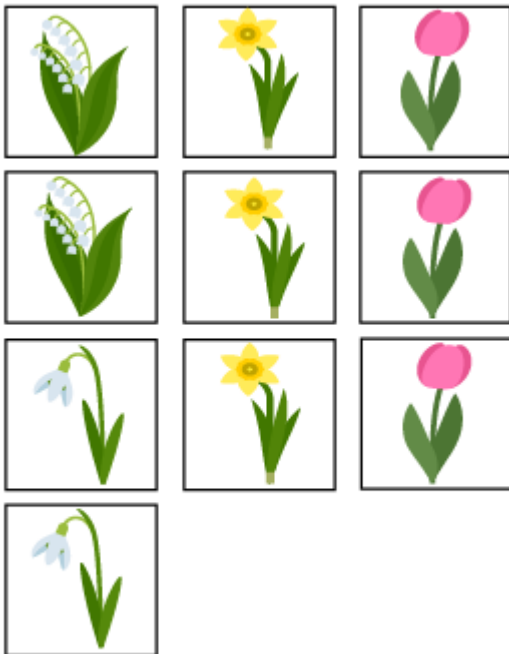
Jeu 1



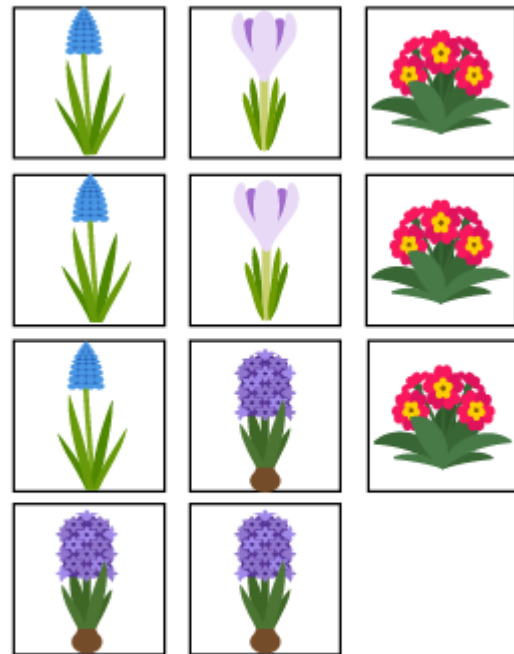
Jeu 2



Cartes du jeu 1 à découper



Cartes du jeu 2 à découper



Prénom :

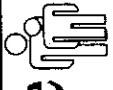

Date :




COLORIAGE MAGIQUE G.S. N°15 : Dénombrement de collections de trois à huit éléments.




1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

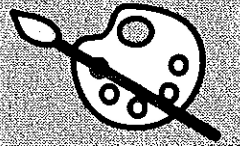
COLORIAGE MAGIQUE

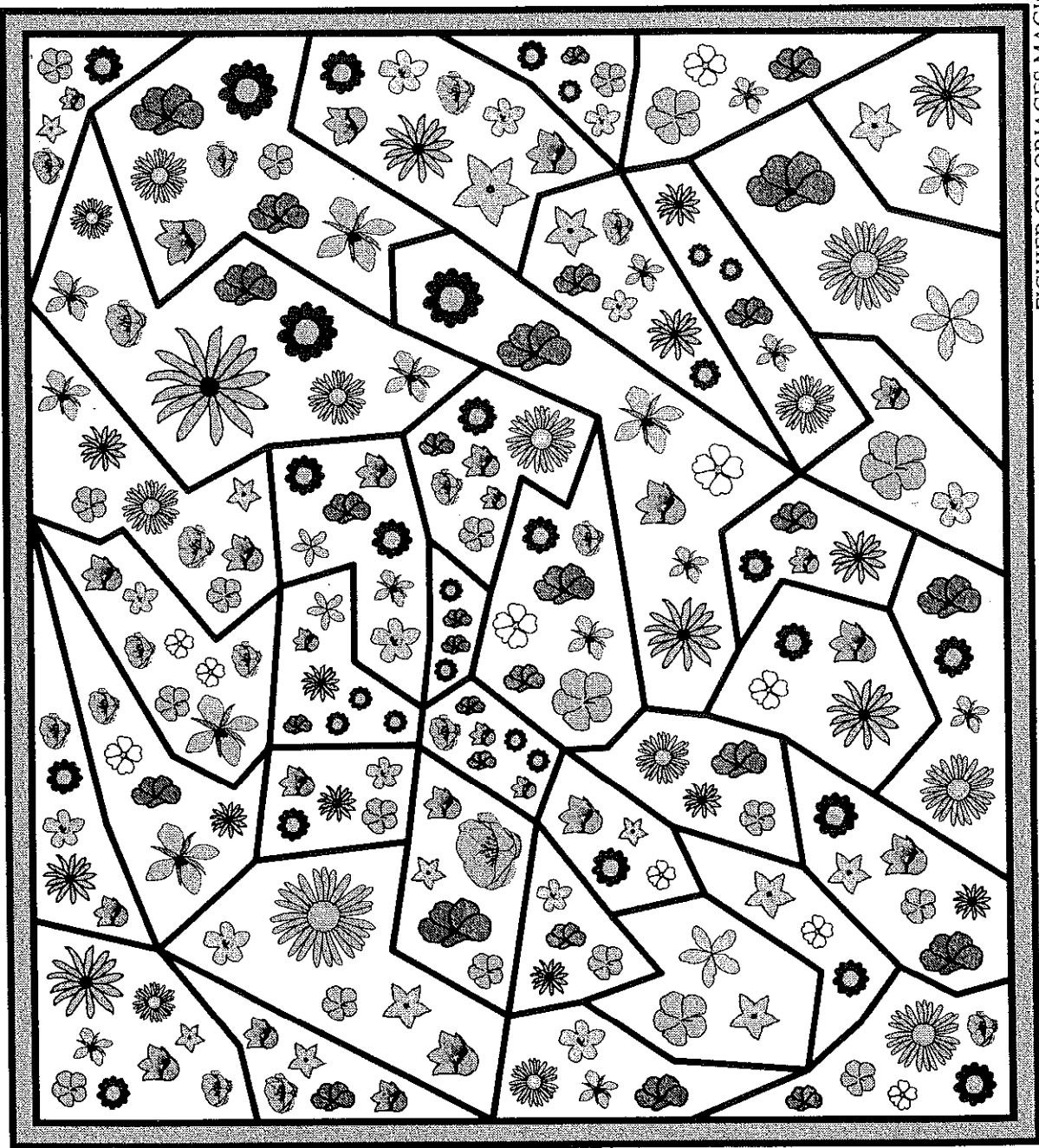
15

avec aide  seul 


lent  normal  rapide 


Erreurs   








Combien y a-t-il de fleurs dans chaque case?


3  rouge

4  marron

5  bleu

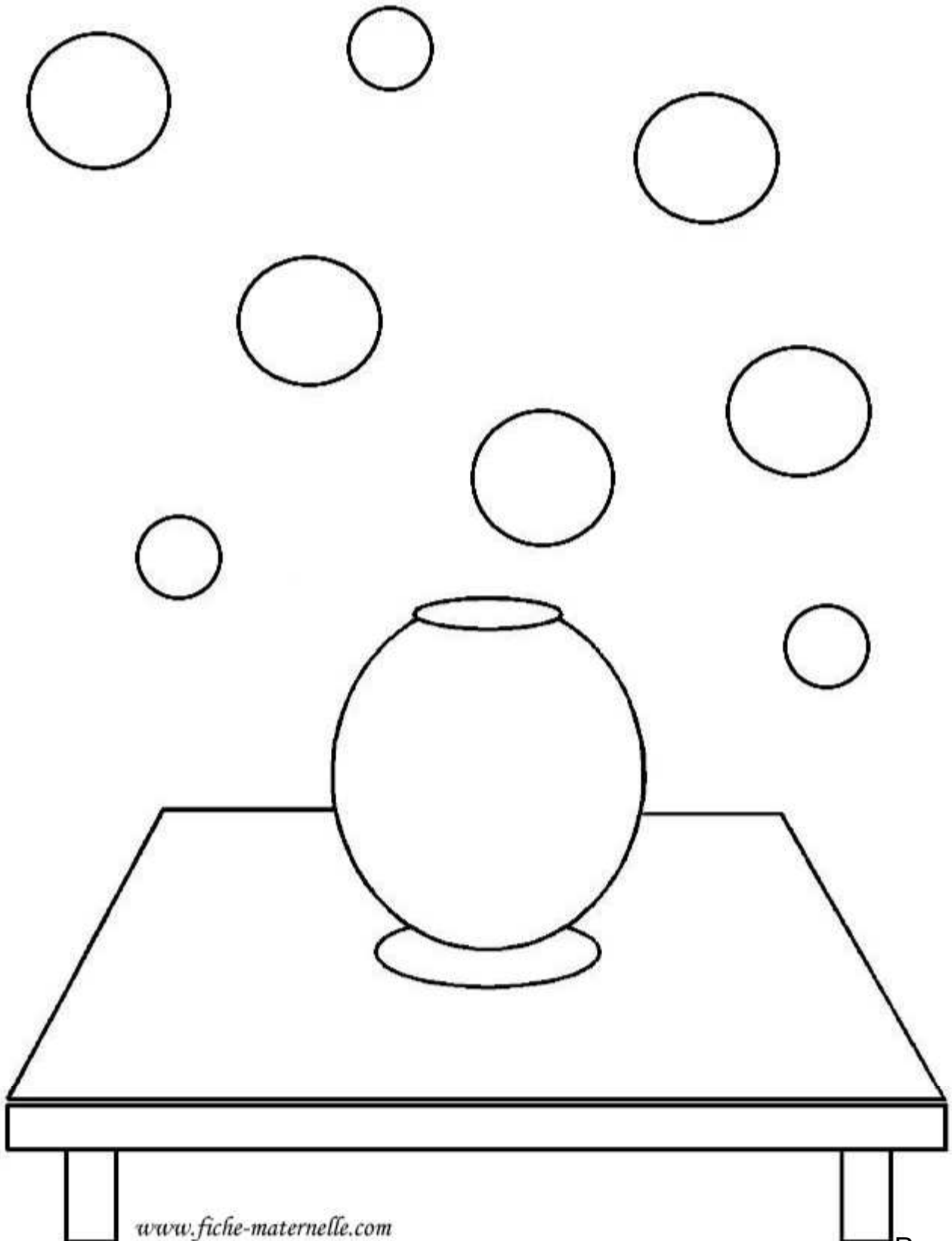
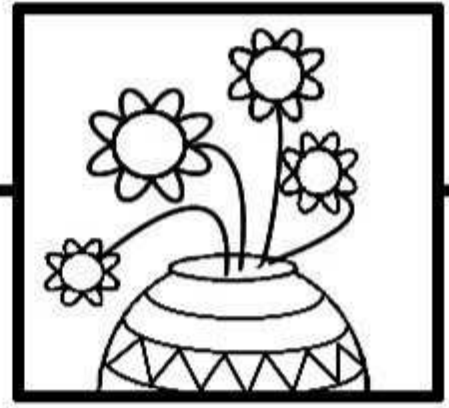
6  vert

7  orange

8  jaune

Prénom : _____

Dessine les pétales et les tiges des fleurs.



/// /

nn

c c

h h

e e

l l

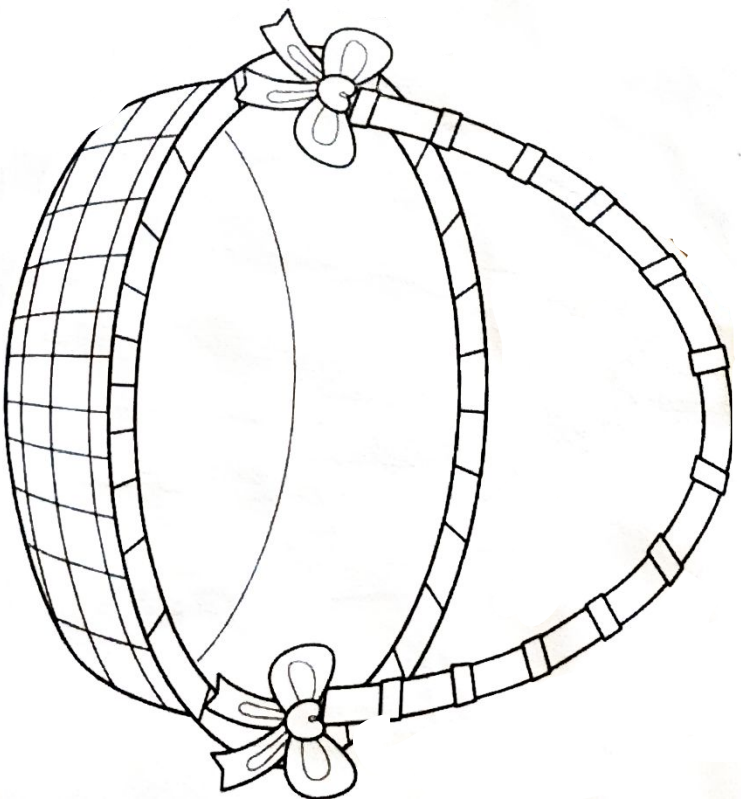
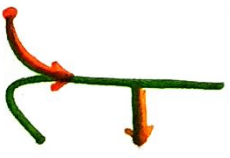
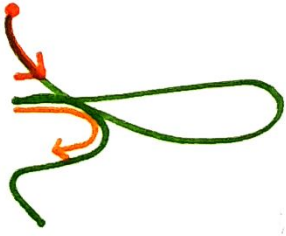
a a

k k

chocolat

ooo

Consigne : dessine des chocolats de Pâques dans le panier.



m

mm

mm

mm

m . . . m

a . . . a

r . . . r

d . . . d

i . . . i

mardi

Consigne : Dessine quelque chose dont le nom contient le son "i".

m

a

r

d

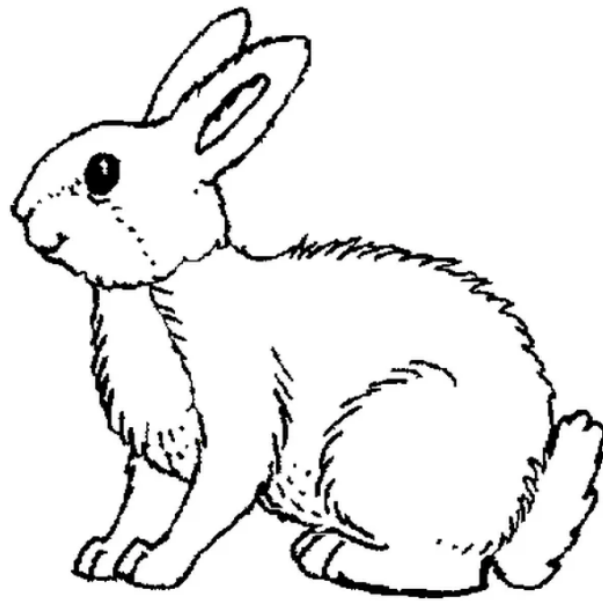
i

PRENOM : DATE.....

J'écris en cursive :

l l l l l l l l l l

r r r r r r r r r



lapin lapin lapin

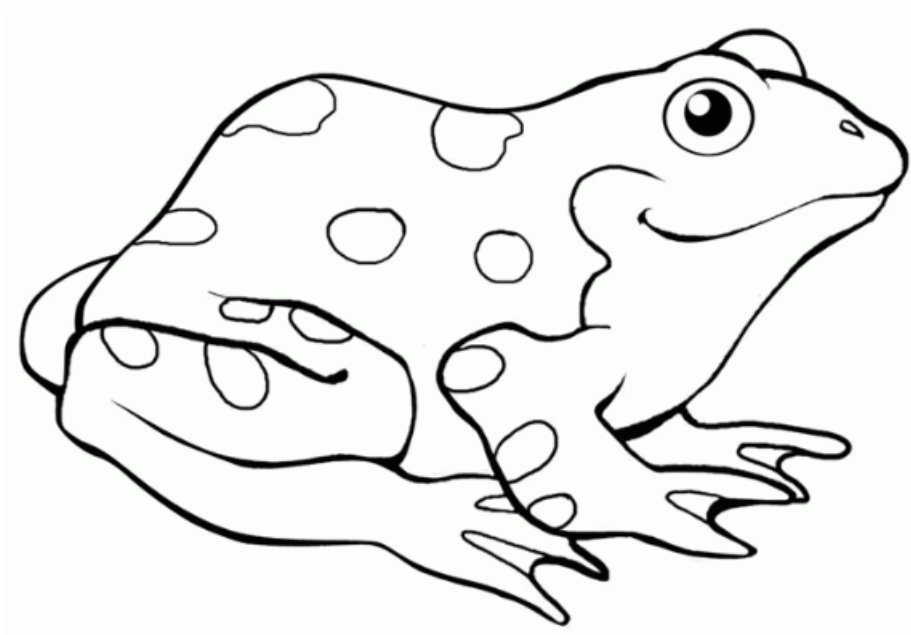
lapin lapin lapin

PRENOM :DATE.....

J'écris en cursive :

g g g g g g g g g g

o o o o o o o o o



grenouille grenouille grenouille

grenouille grenouille grenouille

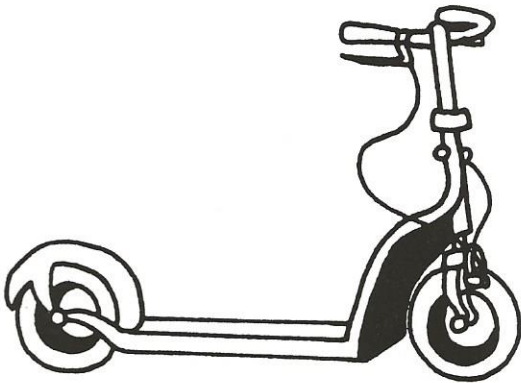
JEU DE PENSÉE (I)



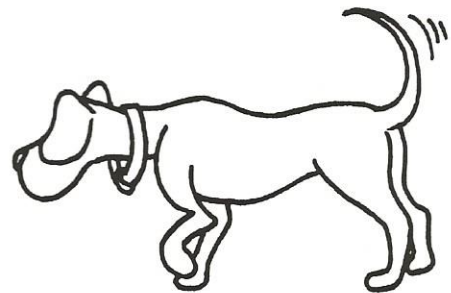
une poupée



une clé



une trottinette



un chien

J'écris mon prénom :

Je mets la date :

Explorer le monde, images séquentielles : Je remets dans l'ordre les images de la croissance de la graine de haricot.



Compétences visées : Savoir s'organiser dans l'espace et dans le temps, savoir découper et coller.

1

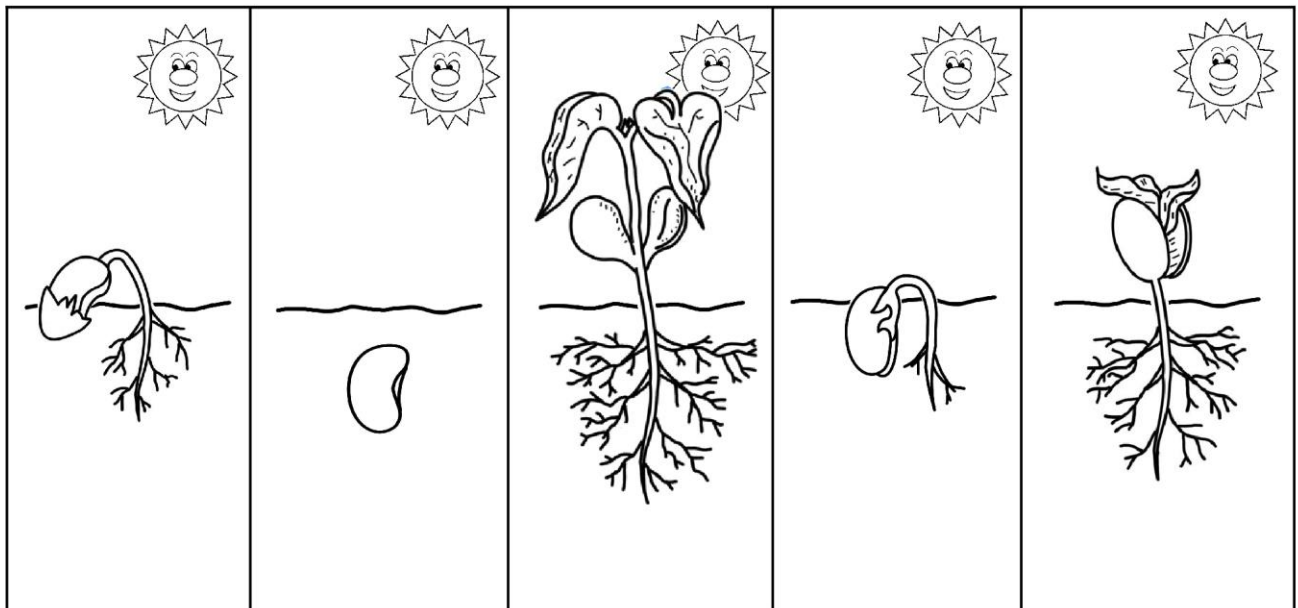
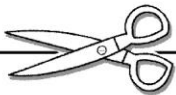
2

3

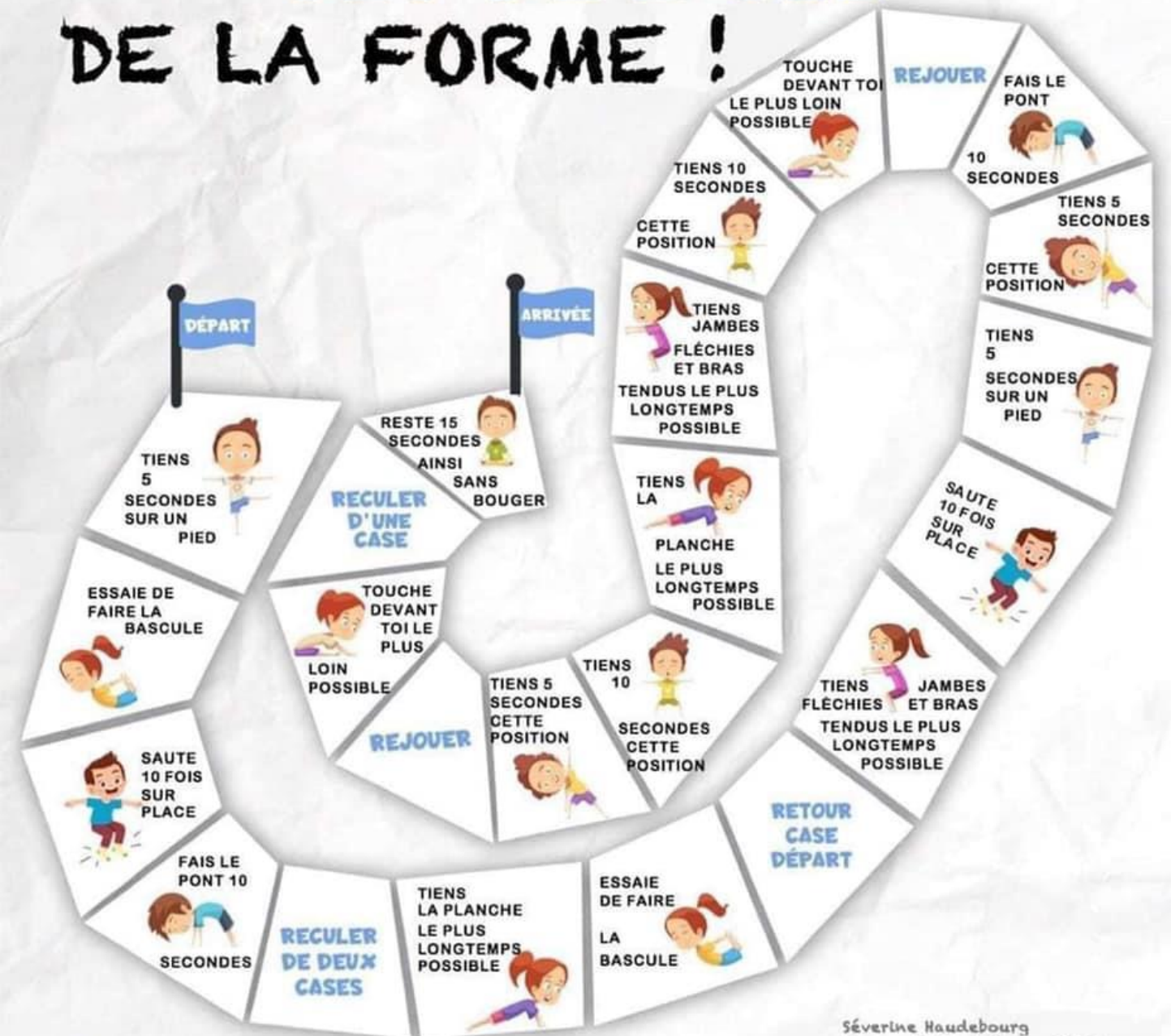
4

5

--	--	--	--	--



JEU DE L'OIE DE LA FORME !



Séverine Haudebourg
Trame et inspiration : EP564
<http://webtab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/EP564/>